**传说秘境系统**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2021-11-02 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
| V0.2 | 2021-11-09 | 周子福 | 【提审版本】修改重置、退出等相关逻辑 |
| V0.3 | 2021-11-17 | 周子福 | 【提审版本】新增次数重置类型 |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **~~划掉~~** | 暂不处理的部分 |
| 黄底 | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

# 设计目的

1. 探索玩法之一；
2. 核心材料的产出途径；
3. 每个等级阶段的终极挑战对象；

# 系统简介

# 秘境设定

1. 定义：
   * 传说秘境周期性开启，每次开启后会持续数天，然后自动消失；
   * 传说秘境可选择难度，分为普通难度、精英难度和传说难度，越高难度的敌人强度越高，奖励内容越丰富；
   * 每轮开启后，玩家将获得3次挑战机会；
     + 挑战失败时，机会数自动-1。再次挑战时，要重新开始；
     + 在秘境中死亡或中途放弃，均视为挑战失败，挑战失败时不会获得任何奖励；
     + 当玩家通关时，一次性获得挑战过程中的所有奖励，同时本轮无法再次挑战；
2. 等待周期：
   * 以“天”为单位；
   * 每个秘境根据策划具体配置
3. 持续时间：
   * 以“天”为单位；
   * 每个秘境根据策划具体配置
4. 进入条件：
   * 人数条件：
     + 单人挑战：玩家必须在非组队状态；
     + 组队挑战：玩家必须在组队状态，且队伍人数必须≤该条件值；
   * 等级条件：
     + 进入该秘境的玩家修为等级必须≥该条件值；
   * 次数条件：
     + 玩家必须尚未通关该秘境，且机会数＞0；
5. 秘境重置：
   * 秘境关闭后自动开启重置CD；
   * 以“天”为单位；
   * 根据策划具体配置；
6. 离线重连：
   * 当玩家在秘境中离线，且超过最大等待时长后，视为该玩家放弃，将该玩家移出秘境，并放置在进入秘境入口处；

# 匹配机制

1. 匹配规则：
   * 若该秘境必须为组队模式时，可打开匹配功能；
   * 将选择了相同秘境、相同难度的玩家进行自动匹配；
   * 玩家会在60s内进行组队，超时后，由系统机器人自动填满空缺位，保证队伍满员；

# 秘境地图

## 随机路径

1. 地图构成：
   * 秘境地图由N个关卡组成；
   * 每个关卡即为一个战斗场景；

图示, 地图

描述已自动生成

参考图片

1. 关卡类型：
   * 战斗型：击杀关卡中的全部敌人后，视为胜利；
   * 探索型：完成地图中的事件后，视为胜利；
   * 恢复性：恢复玩家状态，结束后自动胜利；
2. 选择关卡：
   * 初始关卡为系统随机关卡；
   * 玩家每挑战胜利一个关卡后，会出现可选择关卡的弹窗，其中包含1~3个后续关卡，玩家可自由选择下一关；
   * 关卡选择上会标明关卡名称以及关卡类型；
   * 多人模式下，无法选择关卡，全部由系统进行选择；

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成

参考图片

1. 切换方式：
   * 选择结束后，由系统将玩家角色移动出当前地图，等待切换完关卡后，显示角色进新关卡，再将操作权限返还给玩家；